



Assassin's Creed IV: Black Flag

# Opis przejścia

PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Assassin's Creed IV Black Flag**

## **(opis przejścia)**

**autor: Arek "Skan" Kamiński**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Sekwencja 1</b>	<b>5</b>
01 – Edward Kenway	5
Abstergo Entertainment 01	12
<b>Sekwencja 2</b>	<b>14</b>
01 – Lively Havana	14
02 – ...And My Sugar?	18
03 – Mister Walpole, I Presume?	28
04 – A Man They Call The Sage	30
05 – Claiming What's Due	32
06 – The Treasure Fleet	37
<b>Sekwencja 3</b>	<b>44</b>
01 – This Tyro Captain	44
02 – Now Hiring	46
03 – Prizes and Plunder	49
04 – Raise the Black Flag	52
05 – Sugarcane And Its Yields	54
06 Proper Defenses	58
07 A Single Madman	60
Abstergo Entertainment 02	66
<b>Sekwencja 4</b>	<b>68</b>
01 – This Old Cove	68
02 – Nothing is True...	70
03 – The Sage's Buried Secret	77
04 – Overrun And Outnumbered	81
<b>Sekwencja 5</b>	<b>86</b>
01 - The Forts	86
02 – Traveling Salesman	88
03 – Unmanned	94
<b>Sekwencja 6</b>	<b>101</b>
01 – Diving For Medicines	101
02 – Devil's Advocate	105
03 – The Siege of Charles-Towne	108
Abstergo Entertainment 03	112
<b>Sekwencja 7</b>	<b>114</b>
01 – We Demand A Parlay	114
02 – The Gunpowder Plot	120
03 – Commodore Eighty-Sixed	122
04 – The Fireship	127
<b>Sekwencja 8</b>	<b>130</b>
01 – Do not Go Gently...	130
02 – Vainglorious Bastards	134
03 – Marooned	138
<b>Sekwencja 9</b>	<b>142</b>
01 – Imagine My Surprise	142
02 – Trust Is Earned	147

<b>Sekwencja 10</b>	<b>153</b>
01 - Black Bart's Gambit	153
02 - Murder and Mayhem	164
03 - The Observatory	167
Abstergo Entertainment 04	173
<b>Sekwencja 11</b>	<b>175</b>
01 - To Suffer Without Dying	175
02 - Delirium	181
03 - ...Everything Is Permitted	182
<b>Sekwencja 12</b>	<b>184</b>
01 - A Governor No Longer	184
02 - Royal Misfortune	189
03 - Tainted Blood	194
04 - Ever a Splinter	200

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do misji *Assassin's Creed IV: Black Flag – opis przejścia*, to kompletne źródło wiedzy na temat głównego wątku fabularnego gry. Poradnik krok po kroku opisuje następujące po sobie elementy poszczególnych zadań kładąc szczególny nacisk na **dokładny opis najtrudniejszych momentów**. Zawiera także objaśnienie mniej oczywistych zasad rozgrywki, informując co należy zrobić by wykonać odpowiednią akcję, oraz szereg porad dotyczących sposobów wykonania poszczególnych misji. Poradnik prowadzi gracza przez **wszystkie sekwencje gry** pomagając mu dobrać **najszybsze i najefektowniejsze drogi oraz sposoby walki**. Dużą uwagę poświęcono także **zadaniom opcjonalnym** każdej misji, by gracz bezproblemowo był w stanie ukończyć grę w 100%. Oprócz głównych sekwencji gry w poradniku opisano także przerywniki w postaci krótkich zadań w biurze **Abstergo Entertainment**, występujących między sekwencjami, w tym rozwiązania do minigier.

Poradnik zawiera:

- bogato ilustrowany, dokładny opis wszystkich sekwencji w grze wraz z poradami dla możliwie najefektywniejszego przejścia poszczególnych misji;
- opis celów pobocznych poszczególnych zadań wraz z wyjaśnieniem jak i kiedy je wykonać;
- opis zadań w biurze Abstergo Entertainment wraz z rozwiązaniami dla minigier

**Arek "Skan" Kamiński ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

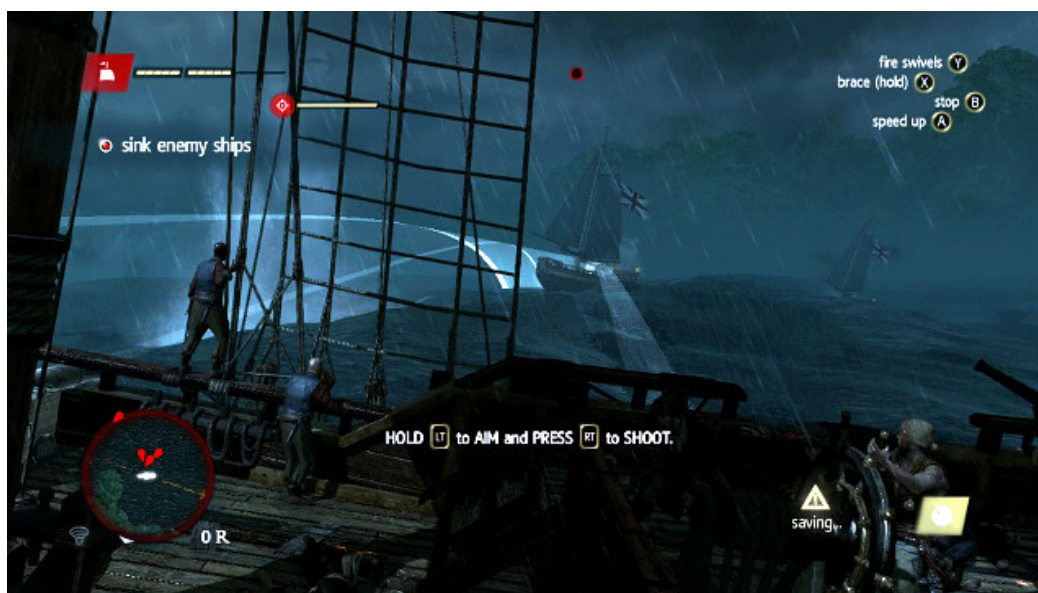
# Sekwencja 1

## 01 - Edward Kenway



Zwracaj uwagę na informacje o klawiszologii

Gra, całkiem dosłownie, od razu rzuca na głęboką wodę. Najpierw musisz przejąć ster. Nie przejmując się okolicznymi wybuchami od razu rusz w stronę mostku. Pamiętaj, że od razu możesz użyć przycisku biegu, by przyspieszyć swoje działania.



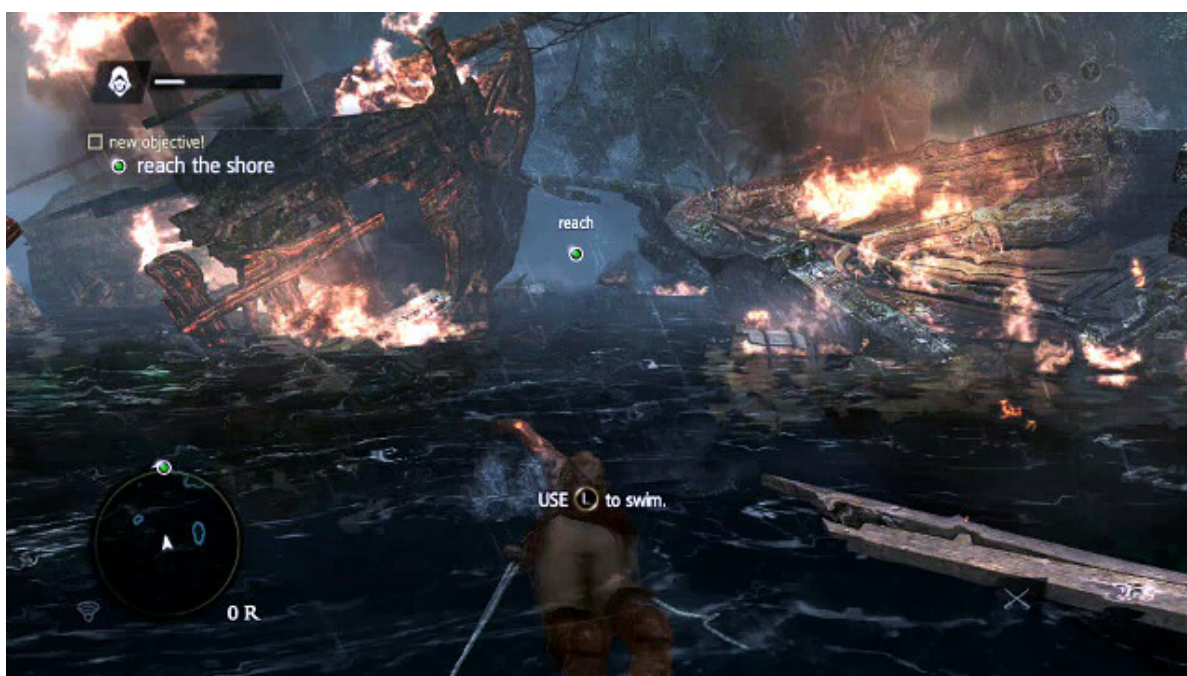
Staraj się celować w kadłub

Po przejęciu steru będziesz musiał zniszczyć pobliskie wrogie jednostki. Najpierw musisz wycelować działa przytrzymując przycisk celowania i wytaczając tor lotu za pomocą prawej gałki analogowej. Strzelasz używając prawego triggera. Jeśli cel jest oddalony, to weź także pod uwagę czas potrzebny na dolecenie kul i celuj troszeczkę do przodu, zamiast bezpośrednio w statek. Maksymalne obrażenia zadasz uderzając w kadłub. Pamiętaj także, że oprócz kierowania armatami cały **czas kierujesz także statkiem używając lewego analoga**. Obserwuj dokładnie minimapę, by nie wpaść na ląd i by ustawiać się pod odpowiednim kątem do pozostałych statków.



Wrogi statek zostanie trafiony przez piorun

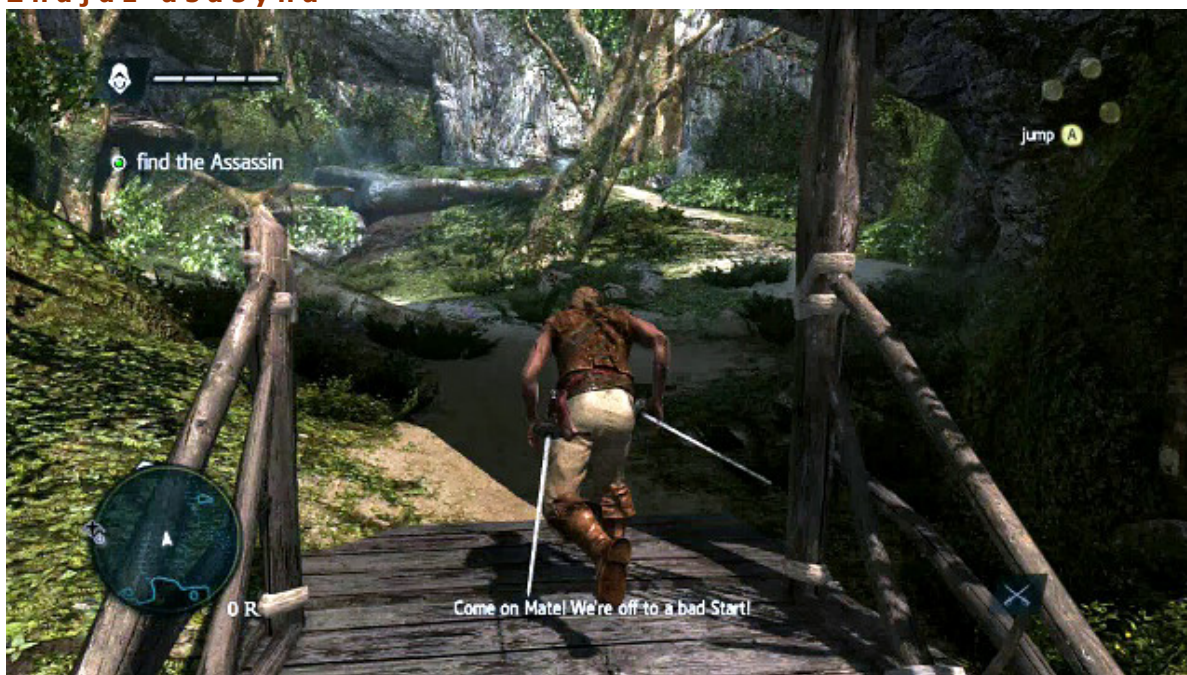
Małe statki nie będą stanowiły wielkiego wyzwania i zostaną zniszczone jednym celnym strzałem. Potem przyjdzie ci się zmierzyć z flagową jednostką wroga. Na szczęście szybko zostanie uderzona przez piorun, który już na dzień dobry bardzo mocno ją uszkodzi. Mimo wszystko rywal dalej będzie stosunkowo groźny i będzie odpowiadał ogniem armatnim. Gdy będziesz pod ostrzałem **przytrzymaj** przycisk odpowiadający za chowanie się, by zminimalizować uszkodzenia. Sam strzelaj, gdy tylko będziesz mógł (ikonka kuli w prawym dolnym rogu ekranu informuje kiedy działa zostaną naładowane). Zniszczenie wrogiego statku będzie wymagać około czterech salw.



Trzymając przycisk biegu będziesz płynąć szybciej

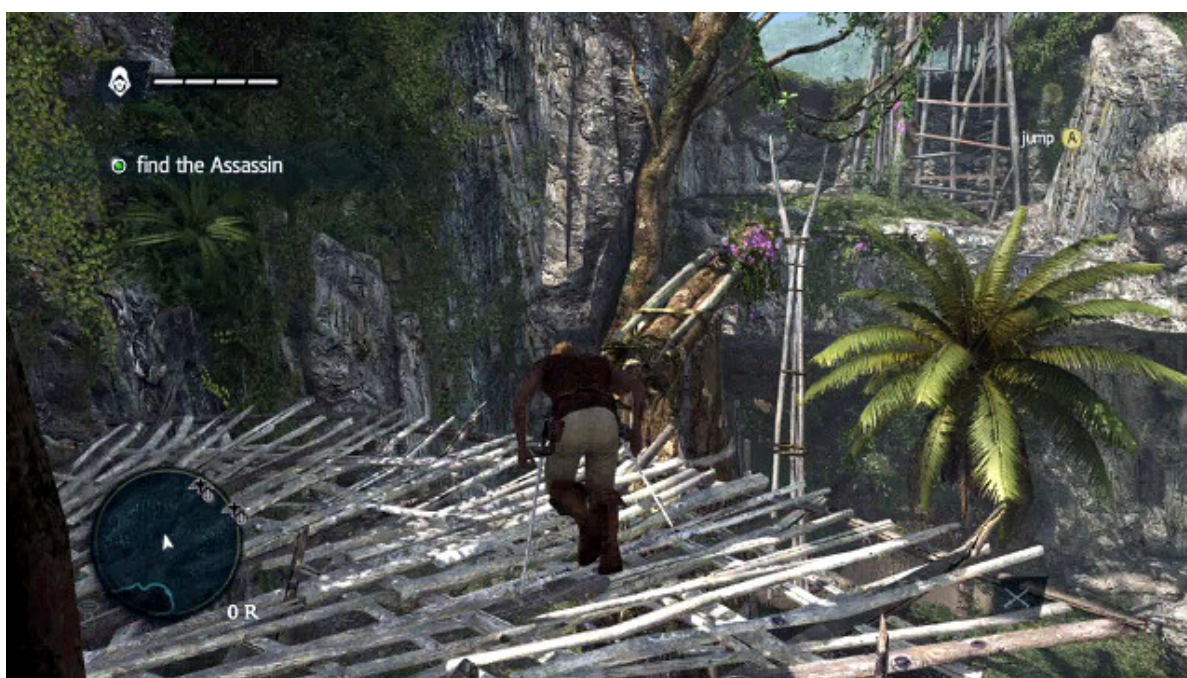
Po cut-scence dopłyniesz do brzegu.

## Znajdź asasyyna



Rusz w pościg za asasyнем

Wyrusz w pościg. Pamiętaj o przycisku biegu, który nie tylko pozwala postaci biegać, ale także wspinać się na drzewa, budowle, skały itp. Podążaj przed siebie na górę.



Dotrzesz do prymitywnych zabudowań w postaci szalaśców. By ruszyć dalej musisz dostać się na górę. Rozpocznij wspinaczkę aż dotrzesz w przejście widoczne na screenie. Pamiętaj, że by postać się wspinała/przeskakiwała wystarczy przytrzymać przycisk biegu, wybrać odpowiedni kierunek i zbliżyć się do ściany/krańca, a reszta praktycznie zrobi się sama. Dotrzyj na drugi koniec, gdzie kolejny raz wespnij się wyżej, po wieżycie widocznej z tyłu.